

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 07.07.2024 17:08:09
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра математики и информатики

**ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО
КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
ОСНОВЫ ВЕБ-ДИЗАЙНА HTML5, CSS3**

Направление подготовки: 09.03.03 Прикладная информатика
Направленность (профиль): Разработка компьютерных игр и приложений с
виртуальной и дополненной реальностью
Квалификация выпускника: Бакалавр

Автор-составитель: Мухина Ю.Р.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.....	3
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.....	4
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	5
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	14

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «Основы ВЕБ-дизайна HTML5, CSS3» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ПК-3 Способен проектировать и разрабатывать информационные системы в соответствии с требованиями заказчика	ПК-3.1. Выполнять действия разработке прототипов информационных систем, мобильных и Веб приложений. ПК-3.2. Выполнять действия по проектированию, верификации информационных систем, мобильных и Веб приложений в соответствии с требованиями заказчика. ПК 3.3. Владеть инструментами и методами разработки и тестирования баз данных информационных систем
ПК-4 Способен проектировать информационные ресурсы (веб, мобильных приложений) составлять формализованные описания решений, поставленных задач, в соответствии с требованиями, принятых в организации нормативных документов	ПК-4.1. Составлять формализованные описания решений поставленных задач в соответствии с требованиями, принятых в организации нормативных документов, выполнять действия по проектированию структур баз данных и дизайну программных интерфейсов. ПК-4.2. Использовать существующие типовые решения и шаблоны информационных ресурсов (веб, мобильных приложений), применять методы и средства проектирования и дизайна информационных ресурсов, баз данных и программных интерфейсов. ПК-4.3. Применять типовые решения, библиотеки программных модулей, шаблоны, классы объектов, используемые при разработке информационных ресурсов (веб, мобильных приложений)
ПК-5 Способен разрабатывать мобильные приложения	ПК-5.1. Осуществлять деятельность по разработке и отладке мобильных приложений. ПК-5.2. Работать со стандартными сервисами платформ и со встроенными устройствами для получения данных, использовать технологии для работы с различными протоколами обмена данными. ПК-5.3. Применять программные средства, технологии и платформы для разработки мобильных приложений, знать основы информационной безопасности

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ПК-3	Способен проектировать и разрабатывать информационные системы в соответствии с требованиями заказчика	<i>1 Этап – Знать:</i> ПК-3.1. - способы разработки прототипов информационных систем, мобильных и Веб приложений <i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-3.2. - выполнять действия разработке прототипов информационных систем, мобильных и Веб приложений;

			- выполнять действия по проектированию, верификации информационных систем, мобильных и Веб приложений в соответствии с требованиями заказчика; - владеть инструментами и методами разработки и тестирования баз данных информационных систем
			<i>3 Этап – Владеть:</i> ПК-3.3. - инструментами и методами разработки и тестирования баз данных информационных систем
2.	ПК-4	Способен проектировать информационные ресурсы (веб, мобильных приложений) составлять формализованные описания решений, поставленных задач, в соответствии с требованиями, принятыми в организации нормативных документов	<i>1 Этап – Знать:</i> ПК-4.1. - формализованные описания решений поставленных задач в соответствии с требованиями, принятыми в организации нормативных документов; - действия по проектированию структур баз данных и дизайну программных интерфейсов
			<i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-4.2. - использовать существующие типовые решения и шаблоны информационных ресурсов (веб, мобильных приложений); - применять методы и средства проектирования и дизайна информационных ресурсов, баз данных и программных интерфейсов
			<i>3 Этап – Владеть:</i> ПК-4.3. - способами применения типовых решений, библиотек программных модулей, шаблонов, классов объектов, используемых при разработке информационных ресурсов (веб, мобильных приложений)
3.	ПК-5	Способен разрабатывать мобильные приложения	<i>1 Этап – Знать:</i> ПК-5.1. - технологии разработки и отладки мобильных приложений
			<i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-5.2. - работать со стандартными сервисами платформ и со встроенными устройствами для получения данных, использовать технологии для работы с различными протоколами обмена данными
			<i>3 Этап – Владеть:</i> ПК-5.3. - программными средствами, технологиями для разработки мобильных приложений; - основами информационной безопасности

2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	ПК-3	Способен проектировать и разрабатывать информационные системы в соответствии с требованиями заказчика	<i>1 Этап – Знать:</i> ПК-3.1. - способы разработки прототипов информационных систем, мобильных и Веб приложений <i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-3.2. - выполнять действия разработке прототипов информационных систем, мобильных и Веб приложений; - выполнять действия по проектированию, верификации информационных систем, мобильных и Веб приложений в соответствии с требованиями заказчика; - владеть инструментами и методами разработки и тестирования баз данных информационных систем <i>3 Этап – Владеть:</i> ПК-3.3. - инструментами и методами разработки и тестирования баз данных информационных систем	«ЗАЧТЕНО»: 1. Усвоение программного материала. 2. Умение применять основные приемы и методы обработки данных. 3. Выполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр. 4. Точность и обоснованность выводов. 5. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы. «НЕ ЗАЧТЕНО»: 1. Незнание значительной части программного материала 2. Невыполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр. 3. Грубые ошибки при выполнении практических заданий и самостоятельной работы. 4. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения. Неправильные отве-
2.	ПК-4	Способен проектировать информационные ресурсы (веб, мобильных приложений) составлять формализованные описания решений, поставленных задач, в соответствии с требованиями, принятыми в организации нормативных документов	<i>1 Этап – Знать:</i> ПК-4.1. - формализованные описания решений поставленных задач в соответствии с требованиями, принятыми в организации нормативных документов; - действия по проектированию структур баз данных и дизайну программных интерфейсов <i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-4.2. - использовать существующие типовые решения и шаблоны информационных ресурсов (веб, мобильных приложений); - применять методы и средства проектирования и дизайна информационных ресурсов, баз	«ЗАЧТЕНО»: 1. Усвоение программного материала. 2. Умение применять основные приемы и методы обработки данных. 3. Выполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр. 4. Точность и обоснованность выводов. 5. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы. «НЕ ЗАЧТЕНО»: 1. Незнание значительной части программного материала 2. Невыполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр. 3. Грубые ошибки при выполнении практических заданий и самостоятельной работы. 4. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения. Неправильные отве-

			данных и программных интерфейсов	ты на дополнительные вопросы
			3 Этап – Владеть: ПК-4.3. - способами применения типовых решений, библиотек программных модулей, шаблонов, классов объектов, используемых при разработке информационных ресурсов (веб, мобильных приложений)	
3.	ПК-5	Способен разрабатывать мобильные приложения	1 Этап – Знать: ПК-5.1. - технологии разработки и отладки мобильных приложений 2 Этап – Уметь: ПК-5.2. - работать со стандартными сервисами платформ и со встроенными устройствами для получения данных, использовать технологии для работы с различными протоколами обмена данными 3 Этап – Владеть: ПК-5.3. - программными средствами, технологиями для разработки мобильных приложений; - основами информационной безопасности	

3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Тестовые задания

1. Укажите правильный вариант определения изображения в качестве гиперссылки.

- a. IMG SRC="image.gif">
- b.
- c. <IMG="image.gif">

Ответ: а

2. Найдите ошибочное определение гиперссылки.

- a. alexfine
- b. alexfine
- c. alexfine

Ответ: b

3. В какой таблице ширина промежутков между ячейками составит 20 пикселей?

- a. <table cellpadding="20">
- b. <table cellspacing="20">
- c. <table padding="20">

Ответ: а

4. Как указать выравнивание текста в ячейке таблицы?

- a. с помощью атрибута CELLPADDING
- b. с помощью атрибута VALIGN
- c. с помощью атрибута ALIGN

Ответ: b, c

5. Какой атрибут элемента FORM определяет список кодировок для вводимых данных?

- a. alt
- b. accept-charset
- c. enctype-charset

Ответ: b

6. Что определяет атрибут CELLSPACING у элемента разметки TABLE?

- a. расстояние от содержания до границы ячейки
- b. расстояние между ячейками
- c. ширину границы
- d. ширину ячейки

Ответ: b

7. Какой атрибут тега BODY позволяет задать цвет фона страницы?

- a. color
- b. background
- c. set
- d. bgcolor

Ответ: d

8. Какой атрибут тега задает горизонтальное расстояние между вертикальной границей страницы и изображением?

- a. BORDER
- b. HSPACE
- c. VSPACE

Ответ: b

9. Какой из приведенных тегов позволяет создавать нумерованные списки?

- a. OL
- b. DL
- c. UL
- d. DT

Ответ: a

10. Какой полный URL будет сформирован для ссылки в приведенном фрагменте? <base href="/"><a>http://alexfine.ru"> <BODY> Документ 1

- a. http://alexfine.ru/docs/doc1.html
- b. http://alexfine.ru/doc1.html
- c. правильный URL не может быть сформирован

Ответ: b

11. В каких случаях атрибут выравнивания align имеет более высокий приоритет?

- a. <TH align="left">
- b. <COL align="left">
- c. <TABLE align="left">

Ответ: a

12. Какой атрибут принадлежит тегу <AREA>?

- a. SRC
- b. SHAPE
- c. CIRCLE

Ответ: b

13. Какой тэг определяет заголовок документа HTML?

- a. HTML
- b. ISINDEX
- c. BODY
- d. HEAD

Ответ: d

14. Какой из приведенных примеров задает гипертекстовую ссылку из документа 1.html на другой документ?

- a. ссылка
- b. ссылка
- c. ссылка

Ответ: c

15. Выберите вариант корректного описания синтаксиса тега SCRIPT.

- a. <sCripT Type="тип_языка_программирования">текст программы
- b. <sCripT nAME="язык_программирования">текст программы
- c. <sCripT TYPЕ="тип_документа">текст программы

Ответ: a

16. Какой из приведенных фрагментов кода создает переключатель?

- a. <input Type="checkbox" nAME="a1" vAlue="1"><input TYPЕ="checkbox" nAME="a1" vAlue="2"><input TYPЕ="text" nAME="a1" vAlue="2">
- b. <input TYPЕ="radiobutton" nAME="a1" vAlue="1"><input TYPЕ="radiobutton" nAME="a1" vAlue="2">
- c. <input TYPЕ="radio" nAME="a1" vAlue="1"><input TYPЕ="radio" nAME="a1" vAlue="2">

Ответ: c

17. Какие значения атрибута ALIGN используются для определения положения изображения относительно окружающего текста?

- a. left
- b. bottom
- c. baseline
- d. right
- e. top

Ответ: a, b, c, d, e

18. В какой таблице текст выровнен по центру ячеек?

- a. <table align=""center"" width=""300"">
- b. <table align=""left"">
- c. нет правильного ответа
- d. <table align=""left"">

Ответ: c

19. Какие из приведенных тегов неверно описывают активное изображение?

- a.
- b.
- c.

Ответ: a, c

20. Какой тэг определяет тело документа HTML?

- a. META
- b. BODY
- c. HTML
- d. HEAD

Ответ: b

21. В каких примерах правильно организован синтаксис тега BASE?

- a. <bAse href="/"<a">http://www.alexfine.ru/intro.html" TARGET=new>
- b. <bAse A="" href="/alexfine.ru/intro.html">
- c. <bAse href="/"<a">http://www.alexfine.ru/intro.html">

Ответ: а, с

22. В каком примере корректно описан элемент TR?

- a. <TR> <TD>ячейка1
- b. <TD> <TR>ячейка1ячейка2<TD>
- c. <TR> <TD>ячейка1

Ответ: а

23. Какой атрибут тега указывает файл изображения и путь к нему?

- a. SRC
- b. ALT
- c. ALIGN

Ответ: а

24. Укажите неверные варианты описания синтаксиса тега SCRIPT.

- a. <sCripT nAME="язык_программирования">текст программы<scripT>
- b. <sCripT TYPЕ="тип_документа">текст программы
- c. <sCripT TYPЕ="тип_языка" программирования="">текст программы

Ответ: а, b

25. В каком случае форма будет отправлена методом "post"?

- a. <fOrM method=""post"" action=""http://www.alexfine.ru/shop/"">
- b. <fOrM method=""post"" action=""http://www.alexfine.ru/shop/shop.pl"">
- c. <fOrM method=""default"" action=""http://www.alexfine.ru/shop/sp.pl"">
- e. <fOrM method=""get"" action=""http://www.alexfine.ru/"">

Ответ: а, b

26. Какой атрибут тега BODY позволяет изменять цвет "активных" гиперссылок?

- a. COLOR
- b. VLINK
- c. ALINK
- d. TEXT

Ответ: с

27. В каких примерах данные формы будут переданы обработчику как часть URL?

- a. <fOrM method=""get"" action=""http://www.alexfine.ru/"">
- b. <fOrM method=""post"" action=""http://www.alexfine.ru/help/first.pl"">
- c. <fOrh1 method=""try"" action=""http://www.alexfine.ru/help/script.php?param=test"">
- d. <fOrh1 method=""get"" action=""http://www.alexfine.ru/cgi"">
- e. <fOrh1 method=""post"" action=""mailto:info@alexfine.ru"">

Ответ: а, d

28. HTML - это:

- a. язык редактирования
- b. язык структурной разметки
- c. язык программирования
- d. язык гипертекстовой разметки

Ответ: d

29. С помощью какого элемента можно создавать прокручивающиеся списки в формах?

- a. TEXTAREA
- b. TR
- c. SELECT
- d. INPUT

Ответ: с

30. Какие методы можно применять для отправки формы?

- a. POST
- b. TRY
- c. PUT
- d. HEAD
- e. GET
- f. MAILTO

Ответ: а, е

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Лабораторные работы

Лабораторная работа 1. Основные Интернет-технологии и инструментальные средства Веб-дизайна. Практическое введение в HTML. Обзор основных Интернет-технологий, которые используются в современном Веб-дизайне. Назначение и структуру языка HTML, которые используются в настоящее время для создания большинства Веб-страниц и Веб-сайтов. Знакомство с Веб-редактором

Лабораторная работа 2. Базовый HTML. Создать не менее 6 статических HTML-страниц, в которых будет представлен список товаров (не менее 10 видов) в соответствии с вариантом задания. Задания по страницам:

- Общая структура страниц должна состоять из двух блоков. В одном будет меню. В другом должна выводиться соответствующая информация.
- Титульная страница должна содержать в верхней части графическое меню, в нижней должны выводиться разделы товара.
- Необходима страница, содержащая информацию о фирме и ее реквизитах.
- Необходима страница, содержащая данные о товаре, у которого возможен просмотр.
- Страницы должны содержать графические изображения выбранных товаров, различные виды списков, таблицы и листы стилей для оформления.

Варианты заданий:

1. Компьютерный магазин.
2. Магазин "Одежда".
3. Нефтяная компания.
4. Автотранспортное предприятие.
5. Студия ВЕБ-дизайна.
6. Строительная компания.
7. Магазин "Продукты".
8. Косметический салон.
9. Фитнесс-клуб.
10. Туристическая компания.
11. Аптека.
12. Авторемонтное предприятие.

Лабораторная работа 3. Веб-графика: оптимизация, создание интерактивных кнопок, Gif-анимация. Приемы подготовки графических изображений для Веб-страниц:

- оптимизировать графику так, чтобы при сохранении приемлемого качества, размер графического файла был минимальным;
- создавать кнопки меню, которые меняют свой вид при наведении на них указателя мыши;
- создавать GIF-анимацию средствами Adobe ImageReady CS.
- разрабатывать макет страницы и проводить его нарезку.

Лабораторная работа 4. Таблицы в Веб-дизайне. Шаблоны. Для размещения элементов на странице используются таблицы. Структура таблицы на языке HTML и приемы форматирования таблицы. Разработка табличной структуры страницы и сборке нарезанного в Photoshop макета страницы.

Лабораторная работа 5. Создание информационной структуры в системе управления контентом на примере веб-сайта.

Лабораторная работа 6. Технология CSS. Использование каскадных таблиц стилей (CSS) отличает профессиональный сайт от любительского. CSS – это основное средство «украшения» Веб-страниц. Создание и применение стилей для различных элементов на странице, изменение цвет полосы прокрутки, создание различные типы рамок вокруг элементов.

Лабораторная работа 7. Интерактивные эффекты на Веб-страницах (часть 1). Приемы «оживления» страницы. Создание фотогалереи (когда при щелчке на фотографии, увеличенная ее копия открывается в отдельном окне), изменение текста в строке состояния браузера

Лабораторная работа 8. Интерактивные эффекты на Веб-страницах (часть 2). Java-script. Создание выпадающего меню. Для создания интерактивных эффектов на Веб-страницах используется язык Javascript. Программирование. Приспособление уже готового Javascript-код к своим страницам. Реализация выпадающее меню, не написав при этом ни строчки кода.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Темы групповых и/или индивидуальных творческих проектов по дисциплине «Основы ВЕБ-дизайна HTML5, CSS3»

Темы проектов:

1. Проект верстки и форматирования страниц корпоративного журнала.
2. Проект верстки и форматирования объявления.
3. Проект верстки и форматирования логотипа.
4. Проект рекламы для монитора.
5. Проект обложки тематического издания.
6. Проект комплекта корпоративной документации (визитка, бланк письма).
7. Проект тематического буклета.
8. Проект веб-странички.
9. Проект знака-кода для визуальных коммуникаций.
10. Проект GIFанимации знака-кода.
11. Проект баннера.
12. Проект системных фирменных констант для себя лично.
13. Проект телевизионного рекламного ролика.
14. Проект слайд-фильма.
15. Редактирование оригинал-макета рекламы на ПК (тема заданий № 1-10) по предложению преподавателя.
16. Редактирование текста в тематической композиции.
17. Редактирование изображения в тематической композиции.
18. Реконструкция тематической композиции.
19. Редактирование анимации знака-кода.
20. Редактирование анимации баннера.

Темы рефератов:

1. Технология размещения сайта в сети Internet. Технология размещения на платном хостинге. Бесплатные хостинги для размещения сайтов (обзор). Создание персональной

страницы на веб-сервере www.narod.ru. Предоставляемые возможности. Преимущества и недостатки размещения веб-сайта на бесплатном хостинге.

2. Продвижение сайта в сети («раскрутка»). Оптимизация содержания сайта. Понятие семантического ядра сайта. Принципы подбора ключевых слов, подготовка веб-документа для индексирования поисковыми роботами. Понятие релевантности веб-документа.
3. Продвижение сайта в сети («раскрутка»). Понятие Индекса Цитирования Яндекса, понятие PageRank согласно данным поисковой системы Google. Файл robots.txt, его назначение, правила записи. Примеры кодов.
4. Продвижение сайта в сети («раскрутка»). Технология регистрации сайтов в поисковых системах и установки баннеров поисковых систем на веб-сайт. Технология регистрация сайта в системах статистики и установки баннеров систем статистики на веб-сайт.
5. Общая характеристика дизайна веб-сайтов. Классификация веб-сайтов. Дизайн веб-сайтов в зависимости от назначения и тематики. Характеристики дизайна для каждой группы веб-сайтов. Библиотеки шаблонов веб-сайтов (адреса ресурсов).
6. Композиция веб-сайта. Основные элементы веб-сайта. Типы композиций: статичная и динамичная. Приемы создания композиций: линия, пятно, линия+пятно. Анализ композиции шаблонов веб-сайтов (привести примеры).
7. Цветовое оформление веб-сайтов. Понятие о цветовых гаммах: родственные, родственно-контрастные, контрастные, нюансные. Выбор цветовой гаммы веб-сайта в зависимости от назначения и тематики сайта (адреса сайтов). Психологическое воздействие цвета на зрителя.
8. Шрифтовое оформление веб-сайтов. Шрифт как элемент дизайна веб-страниц. Виды шрифтов. Правила применения шрифтов при создании веб-страниц. Особенности и приемы оформления шрифтов при создании гиперссылок (локальное форматирование, использование CSS).
9. Роль графики в веб-дизайне. Вопросы межплатформенной совместимости при создании графических изображений для Веб-страниц. Задание размеров изображения в дескрипторе `<img>` Работа с атрибутом alt и браузерами, не воспроизводящими графику. Создание всплывающей подсказки с помощью атрибута title в дескрипторе `<img>`. Сжатие фотографий и JPEG-файлы Сохранение приложений и текста в файл формата GIF Создание видимости быстрой загрузки рисунков Работа с форматами файлов PNG-8 и PNG-24. Преобразование графики в Веб-изображения с помощью программ редактирования изображений. Создание Веб-совместимых графических изображений на сканере.
10. Роль графики в веб-дизайне. Создание цветных горизонтальных линий. Извлечение быстро загружающегося изображения – «наживки» с помощью атрибута `lowsrc`. Обеспечение правильного представления цветов с помощью Веб-безопасной цветовой палитры. Создание графических гиперссылок. Создание мозаичного фона из графических изображений. Создание прозрачности в GIF-изображениях. Расширение Веб-безопасной цветовой палитры с помощью техники растривания. Сглаживание краев текста, преобразованного в графический элемент, за счет устранения контурных неровностей
11. Создание анимации для веб-сайтов. Роль анимации в Веб-дизайне. Понятие подключаемого программного модуля. Понятие динамического HTML (DHTML). Особенности работы с GIF-анимацией. Особенности работы с Macromedia Flash. Рекомендации по использованию анимации.
12. Создание анимации для веб-сайтов. Стандартные размеры баннеров. Принципы создания анимации. Обзор программного обеспечения для создания анимации. Сравнительная характеристика. Преимущества и недостатки. Включение в веб-сайт flash-анимации.

13. Работа с видео и звуком. Вопросы совместимости видео в Веб. Рекомендации по использованию звука в Internet. Форматы звуковых файлов для веб. Включение звука в веб-страницу. Встраивание видео на веб-страницу. Передача потокового аудио и видео со своего веб-сайта. Создание страницы с веб-камерой. Встраивание видео и аудио в страницу с помощью SMIL.
14. Текстуры в веб-дизайне. Понятие текстуры: геометрическая, пиксельная, фотографическая, материальная, плоский цвет. Примеры сайтов (адреса).
15. Единство и баланс, как принцип дизайна. Использование в веб-дизайне. Примеры композиций. Примеры веб-сайтов (адреса).
16. Контраст как принцип дизайна. Контраст в форме, размере, расстоянии, цвете, текстуре, шрифте. Примеры композиций. Примеры сайтов (адреса).
17. Динамика как принцип дизайна. Признаки динамической композиции. Динамическая композиция веб-сайта (приемы реализации). Примеры сайтов (адреса).
18. Статика как принцип дизайна. Признаки статичной композиции. Статичная композиция веб-сайта (приемы реализации). Примеры сайтов (адреса).
19. Юзабилити. Организация навигации с точки зрения удобства пользователя.
20. Юзабилити. Организация визуальной иерархии и текстовой информации на веб-сайте.
21. Юзабилити. Тестирование сайта на определение хорошей веб-навигации. Примеры «правильной» и «неправильной» веб-навигации.

Вопросы к зачету

1. Информационная сеть WWW.
2. Структура современного веб-дизайна.
3. Виды веб-сайтов.
4. Информационная архитектура веб-сайта.
5. Классификация технологий для создания веб-сайта.
6. Этапы создания веб-сайта.
7. Художественное оформление веб-сайта.
8. Юзабилити веб-сайта.
9. SEO-оптимизация веб-сайта.
10. Браузеры: основные функции, виды, отличительные особенности.
11. Основные художественные средства композиции.
12. Средства гармонизации художественной формы.
13. Основные понятия цветоведения: излучаемые и отражаемые цвета, цветовой круг, хроматические и ахроматические цвета, цветовой тон, светлота, насыщенность, полихромия, родственные и контрастные цвета.
14. Эмоциональное воздействие цвета на человека.
15. Цветовые стили дизайна веб-сайта.
16. Технология создания шаблона веб-сайта средствами Adobe Photoshop.
17. Возможности Adobe Photoshop для создания элементов веб-сайтов.
18. Графика для веб: форматы хранения, способы оптимизации, способы включения в веб-страницу.
19. Создание анимации для веб-сайтов: программное обеспечение для создания анимации, стандартные размеры баннеров, принципы создания анимации, включение в веб-сайт flash-анимации.
20. Видео и звук на веб-странице: рекомендации по использованию звука в Internet, форматы звуковых файлов для веб, включение звука в веб-страницу, встраивание видео на веб-страницу.
21. Основные этапы создания сайта.
22. Использование каскадных таблиц стилей.
23. Форматирование текста, создание списков и таблиц.
24. Работа с изображениями.

25. Создание навигации.
26. Добавление интерактивности.
27. Создание форм.
28. Работа с анимацией.
29. Основные этапы создания сайта в CMS
30. Язык разметки HTML
31. Общие понятия о рекламном дизайне.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Методические рекомендации по решению тестовых заданий

1. Отвечая на вопрос правильного ответа, щелкните на радиокнопке рядом с правильным ответом.
2. Отвечая на вопрос с несколькими правильными вариантами ответа, щелкните на чекбоксах рядом со всеми правильными ответами.
3. Отвечая на вопросы на правильную последовательность, впишите порядковый номер в поле ввода рядом с ответом.
4. Вопросы в тесте – 30.
5. Время на выполнение теста – 40 минут.

Критерии оценивания решения тестовых заданий

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	91-100% правильных ответов
«хорошо»	74-90% правильных ответов
«удовлетворительно»	59-73% правильных ответов
«неудовлетворительно»	58% и менее правильных ответов

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Критерии оценивания лабораторных работ (заданий для самостоятельной работы)

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«решение зачтено»	Использованы все графические ресурсы. Выполнены все этапы технического задания
«решение не зачтено»	Не выполнены этапы технического задания

Критерии оценки рефератов

Требования к оформлению реферата:

- текст на формате А4, с одной стороны листа;
- шрифт Times New Roman;
- кегль шрифта 14;
- межстрочное расстояние 1,5;
- поля: сверху 2 см, снизу - 2 см, слева - 3 см, справа 1,5 см;
- реферат должен быть представлен в сброшюрованном виде;
- формат абзаца текста должен быть выровнен «по ширине» положения на странице. Абзацный отступ первой строки каждого абзаца должен быть равен 1,25 см;

- номер страницы проставляется арабскими цифрами в центре верхней части листа без точки, начиная с введения (3 страница). На титульном листе и на Содержании страница не ставится;
- титульный лист оформляется в соответствии с образцом оформления реферата, курсовой работы, выпускной квалификационной работы, принятым в ЧОУВО МИДиС

Критерии оценивания реферата

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«зачтено»	Содержание реферата соответствует теме; Правильное использования источников литературы; Соответствие оформления реферата стандартом; Знание учащимся изложенного в реферате материала (для ответа на устные вопросы); Умение грамотно и аргументировано изложить суть проблемы в тексте и устно; Тезисы и предположения аргументированы, сделаны выводы и умозаключения; В тексте отражено умение анализировать фактический материал.
«не зачтено»	Тема реферата раскрыта недостаточно полно; Отсутствует библиографический список; Тезисы и предположения не аргументированы, не сделаны выводы и умозаключения; В тексте отсутствует фактологический анализ; Ответы на устные вопросы не отражают умение грамотно и аргументировано изложить суть реферата.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Критерии оценки по выполнению проектов

Оценка «отлично» выставляется студенту, если он выполнил работу на 90%, при защите работы студент показывает глубокое знание вопросов темы.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если он выполнил работу на 75%, при защите работы студент без затруднений отвечает на вопросы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он выполнил работу на 60% с незначительными ошибками; при защите показывает слабое знание вопросов темы, не всегда дает исчерпывающие и обоснованные вопросы на заданные вопросы, допускает существенные ошибки.

Оценка «неудовлетворительно» работа не выполнена.

Критерии оценивания знаний на зачете

Оценка «ЗАЧТЕНО»:

1. Усвоение программного материала.
2. Умение применять основные приемы и методы обработки данных.
3. Выполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр.
4. Точность и обоснованность выводов.
5. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «НЕ ЗАЧТЕНО»:

1. Незнание значительной части программного материала
2. Невыполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр.
3. Грубые ошибки при выполнении практических заданий и самостоятельной работы.
4. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.
5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.